

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data membuktikan bahwa metode pembelajaran *silent game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru. Peningkatan itu dapat dilihat dari hasil observasi, pada hasil observasi sebelum tindakan motivasi belajar siswa memperoleh skor hanya sebesar 158 dengan persentase 54,86%. Pada siklus 1 pertemuan 1 terjadi peningkatan dengan skor 186 dengan persentase 64,58% namun masih dalam kategori cukup baik. Pada pertemuan 2 siklus 1 memperoleh skor 214 dengan persentase 74,30% masih dengan kategori baik, sedangkan hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus II pertemuan 3 memperoleh skor 232 dengan persentase 80,55% dan kategori baik, dan pada pertemuan 4 siklus II memperoleh skor 669 dengan persentase 93,40% dengan kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Para guru dapat menggunakan metode pembelajaran *Silent Game* dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil belajar dapat ditingkatkan.
2. Selain itu guru juga harus dapat mengelola waktu dengan baik, sehingga ada waktu untuk bertanya bagi siswa yang kurang memahami tentang materi yang dijelaskan dan kesempatan siswa untuk bertanya terhadap pelajaran yang tidak dipahami dapat terlaksana dengan baik.